

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI MUSIC VIDEO 'DICE' DARI BAND FLAVOUR FICTION UNTUK REMAJA

CHARACTER DESIGN DESIGN FOR 'DICE' MUSIC VIDEO ANIMATION FROM FLAVOUR FICTION BAND FOR TEENAGERS

Mochamad Ibnu Zakiyy Utama¹, Angelia Lionardi², dan Rully Sumarlin³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
ibnuzakiyy@student.telkomuniversity.ac.id, angelialionardi@telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Flavour Fiction merupakan band post-rock yang terlahir pada tahun 2019 dengan 4 personil tetap. Semenjak tahun 2022, band ini merencanakan merilis sebuah EP (Extended Play) dimana salah satu lagunya berjudul Dice. Lagu Dice sendiri menceritakan sebuah keresahan remaja dalam menghadapi pencarian jati diri. Dengan akan dirilisnya EP tersebut, penulis dengan kelompok merancang sebuah animasi untuk dijadikan music video sebagai media promosi. Penulis merancang karakter dalam animasi tersebut dalam style psychedelic termasuk karakter para personil. Metode perancangan yang digunakan merupakan mix method dengan wawancara dengan narasumber personil Flavour Fiction dan observasi tiap personil Flavour Fiction mejadi metode primer dan kuesioner pada remaja umur 12-18 tahun sebagai metode sekunder. Hasil dari rancangan merupakan *character sheets* yang terdiri dari turn around, ekspresi, siluet, dan pose.

Kata kunci: Desain Karakter, Flavour Fiction, Animasi, Media Promosi, Psychedelic.

Abstract: Flavor Fiction is a post-rock band born in 2019 with 4 permanent members. Since 2022, the band has planned to release an EP (Extended Play) where one of the songs is entitled Dice. The Dice song itself tells of a teenage anxiety in the face of the search for identity. With the EP about to be released, the writers and the group designed an animation to be used as a music video as a promotional medium. The writer designed the characters in the animation in a psychedelic style including the characters of the personnel. The design method used is a mix method with interviews to Flavour Fiction's personnel and observation to the personnel as the primary method and questionnaires to 12-18 year old adolescent as the secondary method. The results of the designs are character sheets consisting of turn around, expressions, silhouettes, and poses.

Keywords: Character Design, Flavor Fiction, Animation, Media Promotion, Psychedelic.

PENDAHULUAN

Flavour Fiction merupakan band bergenre musik post-rock yang terlahir pada tahun 2019. Band ini berencana untuk merilis EP (Extended Play) pertama mereka dengan salah satu lagu yang berjudul Dice. Dengan rencana rilisan lagu tersebut, Flavour Fiction membutuhkan sebuah media untuk mempromosikan lagu tersebut. Dice memiliki sebuah arti cerita yang mendeskripsikan permasalahan kehidupan yang repetitif, contohnya permasalahan di kalangan remaja berupa pencarian jati diri yang disaat itu membuat penulis lagu kebingungan. Penggambaran lagu ini menceritakan seorang karakter yang sedang kesulitan dalam menghadapi permasalahan dalam pencarian jati diri yang divisualisasikan dengan berbagai benda dan bentuk yang bersangkutan.

Dengan lagu berjudul "Dice" yang akan segera dirilis tersebut, Flavour-Fiction membutuhkan media promosi yang sesuai dengan target audiens remaja untuk menggambarkan proses pencarian jati diri tersebut. Salah satu media promosi untuk musik adalah music video (yang kedepannya disebut MV). Dilansir dari Gilanada.com yang ditulis Rinaldi (2020), menjelaskan bahwa MV berperan sebagai medium promosi sekaligus representasi visual dari musisi untuk lagu yang terkandung. Dengan target pasar remaja dan ber genre post-rock, lagu Dice akan lebih tepat divisualisasikan dengan gambar bergerak yang dapat merangkum sekaligus menjawab unsur remaja yang dimiliki lagu tersebut.

Karakter merupakan unsur utama dalam cerita sekaligus animasi. Karakter dapat mengkomunikasikan peran, maksud, dan pesan yang terkandung dalam animasi tersebut. Bishop (2011) menyatakan bahwa karakter desainer memiliki tanggung jawab dalam mengkomunikasikan tujuan dan ide yang ingin disampaikan dalam sebuah visual secara efektif untuk menguasai bentuk yang dijadikan bahasa komunikasi. Crossley (2014) berpendapat bahwa merancang karakter tidak terlepas dari opini dan masukan client, dengan mengerti tuntutan dan kebutuhan client, karakter desainer tentu memerlukan penekanan dalam

pemahaman visual yang dituju. Dengan pentingnya peran karakter dalam MV animasi lagu Dice untuk remaja, penulis mengambil jobdesc desain karakter demi mengkomunikasikan relevansi animasi dengan audiens remaja yang kebingungan dalam mencari jati diri.

Terdapat beberapa karya sejenis berupa desain karakter yang bersangkutan dengan MV animasi dan pencarian jati diri yang dapat dijadikan contoh dan referensi dalam merancang desain karakter yang dituju. Karya sejenis pertama yang memiliki tema dan media yang sama adalah karakter Dropout Bear dari MV animasi dalam lagu "Good Morning" milik Kanye West. Karya sejenis kedua yaitu para karakter maskot band Gorillaz yang bernama 2-D, Noodle, Russle, dan Murdoc. Mereka merupakan maskot band yang sering digunakan sebagai representasi dari band Gorillaz sendiri dalam semua hal, seperti MV, visual konser, sosial media, dan produk merch. Terdapat karya sejenis yang pantas untuk di cantumkan, yaitu Clancy Gilroy dari seri animasi 'Midnight Gospel'. Tiga karya sejenis di atas memiliki kesamaan dari gaya visual yaitu semi-realis dengan bumbu psychedelic.

Dari paragraf-paragraf di atas, penulis bersama tiga rekan kelompok lainnya akan melakukan perancangan animasi music video "Dice" dari band Flavour Fiction untuk audiens remaja dalam membahas tentang pencarian jati diri. Dengan perancangan ini pun kelompok penulis membagi job desk dengan masing-masing memiliki satu job desk utama. Dengan pentingnya perancangan karakter, penulis memilih job desk desain karakter demi memenuhi kebutuhan relevansi karakter untuk remaja.

LANDASAN TEORI

BAND FLAVOUR FICTION

Flavour Fiction merupakan band indie asal Sumedang dengan musik yang unik. Band ini terlahir pada tahun 2019 disaat empat orang remaja yang baru saja lulus SMA berinisiatif untuk serius dalam dunia musik. Genre yang ditekuni oleh band ini merupakan post-rock, dimana musik rock yang berdasar dari instrumen gitar, bass, dan drum dibumbui oleh berbagai tekstur suara, seperti drone, synthizer, dan ambience yang membuat genre ini memiliki sifat dingin, kelam, bersemangat sekaligus menenangkan. Band ini memiliki empat personil tetap yang terdiri dari Ilham pada gitar dan vokal, Fokus pada gitar dan synthizer, Fadil pada bass, dan Aldrian pada drum.

MAKNA DAN AUDIENS LAGU "DICE"

Flavour Fiction berencana untuk merilis sebuah EP (Extended Play) perdana mereka di tahun 2023, salah satu lagu dari EP tersebut memiliki judul "Dice". Lagu "Dice" sendiri memiliki demo play yang dapat di dengarkan di platform soundcloud pada akun milik Flavour Fiction sendiri. "Dice" sendiri memiliki makna lagu tentang kebingungan dalam pencarian jati diri.

PENCARIAN JATI DIRI PADA REMAJA

Erikson (1956) menjelaskan bahwa pencarian jati diri dan identitas terjadi pada tahapan kelima yaitu adolescence atau remaja. Pada masa ini, remaja dituangkan pada berbagai kesempatan bereksperimen dalam berbagai ruang dan bentuk untuk menentukan identitasnya sendiri. Seorang remaja yang menghadapi proses ini disebut dengan masa pencarian jati diri. Proses pencarian jati diri ini sering berbentuk dalam bentuk pertanyaan akan diri dan dunianya, penentuan makna, pencapaian, hingga nilai-nilai kehidupan. Jati diri yang ditentukan masa ini akan menjadi bekal pada masa dewasa dan proses kehidupan seterusnya.

VISUAL PSYCHEDELIC



Gambar 2.4 Contoh Visual *Psychedelic*

Sumber: Orb Mag

Visual psychedelic merupakan salah satu unsur dari seni psychedelic. Dari hasil jurnal Qeis dan Azizi (2017), seni dengan gaya psychedelic sendiri diambil dari pengalaman visual dari seseorang yang tengah mengalami sebuah halusinasi dari pengaruh unsur dan zat psikotropika. Visual dengan gaya ini memiliki karakter dengan elemen-elemen penegasan bawah sadar, surealis, bentuk yang meliuk-liuk, dan warna-warna yang kontras. Visual yang disajikan dari gaya psychedelic memiliki sifat yang merujuk pada persepsi dan eksplorasi.

MEDIA PROMOSI

Media merupakan suatu sarana penyaluran komunikasi. Media juga bisa diartikan sebagai perantara antara sumber dan penerima atau audiens. Kata media diambil dari bentuk jamak bahasa latin “medium”. Promosi merupakan kegiatan dan upaya untuk menyampaikan dan menawarkan sebuah produk dan jasa yang bertujuan untuk menarik atensi calon konsumen.

MUSIC VIDEO

Andersen dalam buku “Music Madens: Questioning Music and Music Videos” (2007) menjelaskan bahwa music video (MV) merupakan media yang memvisualisasikan sebuah lagu. Kegunaan music video sendiri dapat dipecah menjadi media promosi, media pengantar pesan, media hiburan, dan atau interpretasi pembuat lagu itu sendiri. Sasaran audien untuk sebuah music video pun berbeda-beda, mulai dari umur, lingkungan, jabatan, dan berbagai

kategorinya ditentukan oleh genre lagu dan visual yang diberikan. Sebuah lagu mampu membuat pendengar merasakan apa yang terdengar dari lagu tersebut, dengan dikembangkannya lagu pada ranah visual, maka rasa dan gambaran tersebut dapat lebih terjun ke arah relevansi para audiens.

DESAIN KARAKTER

Desain karakter merangkup dengan perancangan visual karakter yang dituju. Mulai dari sketsa hingga hasil render akhir dengan pose yang siap dipakai dirancang oleh disainer secara teliti. Dalam perancangan konsep ini, penulis menganut pada 7 bagian teori. Teori tersebut diantaranya three- dimensional character development, latar belakang karakter, anatomi, warna, model sheets, dan relevansi karakter terhadap audiens.

THREE-DIMENSIONAL CHARACTER DEVELOPMENT

Mulyawan (2015) yang mengutip Egri Lajos (1985), menjelaskan three dimensional character development adalah unsur-unsur yang membuat sebuah karakter memiliki ciri khas tersendiri dan terancang sehingga karakter tersebut memiliki hasil yang berbeda dari karakter lainnya. Unsur dari pengembangan ini diantaranya adalah physiology, sociology, dan psychology.

Physiological dimension adalah unsur yang merangkup fisik dari karakter tersebut. Unsur ini dapat diamati melalui bentuk fisik termasuk gender, umur, bentuk badan, menarik, atau warna. Sociological dimension berkaitan dengan deskripsi keadaan karakter dengan lingkungan sosialnya. Psychological dimension berkaitan dengan karakteristik karakter yang merangkum kepribadian karakter tersebut. Contohnya kebiasaan, perilaku, emosi, dan pola pikiran.

LATAR BELAKANG KARAKTER

Salah satu unsur utama dari desain karakter adalah latar belakang dari karakter tersebut. Latar belakang karakter merupakan outline, konsep dasar, hingga cerita dari karakter yang dirancang. Selain latar belakang karakter, unsur

kepribadian, sikap, peran dan fisik termasuk pada sebuah teori yang bernama three-dimensional character development.

KEPRIBADIAN

Menurut White (2013), kepribadian atau personality dalam desain karakter adalah sebuah gambaran dari sifat karakter yang akan di rancang tersebut. A Lionardi (2022) menyatakan bahwa kepribadian ini akan mempengaruhi bentuk dan gaya dari karakter yang dibuat, karena aspek tersebutlah yang dilihat oleh audiens. Kepribadian ini akan bersangkutan dengan bagaimana visual karakter tersebut dirancang, mulai dari bentuk, style, aspek lain yang akan mencerminkan kepribadian tersebut.

SIKAP

White (2013) menambahkan aspek lain dari latar belakang karakter berupa sikap. Sikap atau attitude merupakan bentuk komunikasi visual dari perilaku karakter yang dirancang. Pose dan pendirian tubuh merupakan aspek visual dari sikap karakter. Saat merancang sebuah karakter dengan kepribadian penakut, penerapan sikap yang pantas tidak mungkin dengan perawakan tegas dan memiliki pose agresif, namun sikap yang tepat merupakan sebuah perawakan murung dan pose melengkung ketakutan.

PERAN

Peran merupakan aspek lain dalam latar belakang yang menjelaskan posisi karakter dalam cerita. Apakah karakter tersebut pemeran utama, kedua, atau tambahan. Jenis karakter dari alur masalah cerita pun ditentukan dalam peran, apakah sang karakter seorang tokoh utama yang baik (protagonis), tokoh yang jahat (antagonis), tokoh penengah (tritagonis), dan tokoh lainnya seperti skeptic, sidekick, dan lainnya.

Peran pun menempatkan karakter dalam lingkungan sekitarnya, apakah karakter tersebut seorang ibu, polisi, seorang pacar, penguasa bumi, hingga sebuah entitas asing diatur dalam aspek peran yang spesifik pada sosial.

ANATOMI

Menurut Sloan (2015), anatomi dari desain karakter merupakan perumpamaan perancangan visual dari tubuh karakter yang dirancang secara terstruktur. Anatomi memiliki peran yang signifikan dalam desain karakter, peranan anatomi yaitu sebagai struktur dasar dari visual sebuah karakter.

BENTUK DASAR

Dilansir dari buku "The character designer: Learn from the pros", salah satu penulis buku tersebut Randy (2019), berpendapat bahwa merancang sebuah karakter perlu kemahiran dalam berkomunikasi. Kemahiran tersebut diperlukan untuk menyampaikan suatu bahasa yang dituju kepada audiens dengan benar. Dalam desain karakter, bentuk merupakan salah satu bahasa visual yang digunakan. Bentuk dasar tersebut membuat para audiens merasakan dan mengaitkan suatu perasaan dan makna. Bentuk dasar terdiri dari bentuk lingkaran (circle), kotak (square), dan segitiga (triangle).

LINGKARAN

Menurut Randy (2019), bentuk lingkaran (circle) merepresentasikan energi positif dan feminim. Lingkaran menimbulkan gambaran ketenangan, kebaikan, kelembutan dan juga keutuhan. Namun lingkaran juga dapat mengartikan sebuah gambaran kehampaan, kesendirian, sihir, dan misteri.

KOTAK

Menurut Randy (2019), kotak (square) adalah representasi dari hal fisik dan maskulin. Bentuk ini menimbulkan gambaran kestabilan, disiplin, kuat, dan dapat diandalkan. Kotak merupakan visual dari kemaskulinan, namun dapat merepresentasikan juga sebuah hal yang membosankan, diam, dan kebodohan.

SEGITIGA

Randy (2019) menyatakan bahwa segitiga (triangle) adalah representasi bentuk dari pergerakan dan ketajaman. Bentuk ini tidak membatasi hal feminim

atau maskulin. Semakin terdistorsi nya bentuk segitiga, maka semakin tegas makna yang dicapai. Karakter dengan sifat jahat atau antagonis, umumnya memiliki bentuk dasar segitiga. Bentuk ini sangatlah kontras dengan bentuk lingkaran dan kotak. Segitiga menggambarkan sebuah karakter yang terasa berbahaya, tidak stabil, dan kejam.

PROPORSI TUBUH

White dalam "How to Make Animated Films" (2013) berpendapat bahwa proporsi dapat mengkomunikasikan berbagai hal dari sebuah karakter. Karakter dengan kepala besar dan badan kecil meyakinkan audiens bahwa karakter tersebut merupakan karakter lebih cerdas daripada karakter berkepala kecil dan berbadan besar yang memiliki tangan besar yang hampir menyentuh tanah. Menurut Sloan dari buku "Virtual Character Design" (2015), proporsi diambil dari gambaran manusia pada umumnya. Sloan menambahkan bahwa dasar struktur manusia memiliki proporsi yang sama. Dengan dasar tulang, bagian tubuh, dan yang lainnya, dapat disamaratakan menjadi pedoman untuk merancang sebuah karakter. Dalam perancangan karakter, terdapat tiga jenis tubuh yang dapat dijabarkan. Menurut Sloan (2015), tiga jenis tubuh tersebut terdiri dari Ectomorphs, Mesomorphs, dan Endomorphs.

1. Ectomorphs: Tubuh dengan jenis ini merupakan tipe tubuh bagi karakter dengan kriteria ringan, tulang kecil dan minim lengkungan otot. Tipe tubuh ini cenderung memiliki lemak tubuh yang kecil dan memiliki tulang yang panjang atau lebih tinggi daripada umumnya.
2. Mesomorphs: Karakter dengan tipe tubuh ini merupakan karakter dengan fisik yang padat dan bertulang besar. Tipe ini memiliki badan atletis dan kadar lemak tubuh yang terbatas. Perototan dari tipe tubuh ini sangat menonjol dan jelas.

3. Endomorphs: Tipe tubuh ini memiliki ciri khas dengan lemak yang lebih tinggi daripada otot. Tipikalnya, karakter ini memiliki proporsi pendek, lebih bulat, dan terlihat penuh.

EKSPRESI WAJAH

White (2013) menjelaskan bahwa ekspresi atau expression merupakan gambaran dari emosi dan perasaan karakter. Menurut A Lionardi (2021), ekspresi wajah merupakan hal penting dalam menunjukkan emosi karakter terlepas dari bahasa tubuh. Sebuah presensi dari bentuk senang, sedih, marah, atau malu akan tergambarkan pada ekspresi.

WARNA

Dari buku "Design elements, Color fundamentals", Sherin (2012) menjelaskan bahwa warna atau color merupakan salah satu bentuk komunikasi visual. Warna merupakan representasi tertentu dan memiliki makna dari masing-masing visualnya. Warna berperan sebagai sebagai bentuk penarik perhatian, penyeimbang komposisi, sekaligus alat komunikasi. Warna memiliki sebuah makna dan karakteristik masing-masing, maka dari itu warna merupakan salah satu unsur penting dari desain karakter.

PSIKOLOGI WARNA

Sherin (2012) menambahkan, bahwa dalam tiap warna memiliki makna yang dapat mewakili sebuah perasaan. Sebuah respon seseorang terhadap warna dapat mempengaruhi dalam penggunaan produk atau jasa. Peneliti pun telah memvalidasi kebenaran warna terhadap pengaruh audiens atau konsumen yang dituju. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa warna dapat diterima secara sadar dan tidak sadar dalam mempengaruhi pola perilaku atau respons setelah melihatnya. Tiap warna pun memiliki pengaruh yang berbeda, Berikut beberapa penjelasan contoh warna yang digunakan dalam perancangan ini;

1. Biru: Biru sering disebut dengan warna unik. Warna ini merepresentasikan idealis, spiritual, komunikatif, antusias, simpati, dan personal. Warna ini dapat mempengaruhi rasa ketenangan dan berkhayal.
2. Kuning: Kuning dikaitkan dengan kenyamanan, kegembiraan, kecerdasan, dan energi. Kuning menghasilkan rasa hangat, cerah dan menghasilkan dorongan energi otak dan otot.
3. Merah Muda: Merah muda merupakan representasi dari rasa sayang yang lembut. Warna ini digambarkan sebagai warna muda, kelembutan, dan rentan. Warna ini dikaitkan dengan unsur feminim seperti alam dan kebaikan, dan juga masa anak-anak yang manis, tidak bersalah, dan atau lelucon.
4. Putih: Putih dikaitkan dengan cahaya, kebaikan, kemurnian, dan kepolosan. Sering disebut sebagai warna kesempurnaan. Warna ini menandakan keamanan dan kebersihan. Warna ini bersifat bersih dan polos.
5. Hitam: Warna hitam dikaitkan dengan kekuasaan, elegan, formalitas, kematian, kejahatan dan misteri. Sering disebut sebagai warna negatif. Warna ini memiliki sifat formal, elegan, dan bergengsi. Warna ini juga disimbolkan sebagai warna berduka.

MODEL SHEETS

SILUET

Menurut White (2013) Siluet atau silhouette merupakan gambaran sebuah karakter secara menyeluruh dengan penggunaan blok warna hitam saja. Siluet ini digunakan sebagai gambaran unik sendiri dari tiap karakter yang dirancang. Masing-masing karakter yang dirancang tentu memiliki bentuk siluet berbeda, maka dari itulah siluet digunakan sebagai pembanding tiap karakter dengan karakteristik visual yang lugas dengan representasi yang minim. Siluet ini disebut

juga sebagai “branding” dari tiap masing-masing karakter.

TURNAROUND

Michael dari buku “The Character Designer: Learn from the pros” (2019) mendeskripsikan bahwa turnaround adalah referensi secara visual karakter yang dirancang dari berbagai sudut atau angle. Sudut yang dibuat pada dasarnya memiliki minimal 3 (depan, pinggir, dan belakang), namun untuk umum dan lengkapnya adalah 5 (depan, depan1/2, pinggir, belakang1/2, dan belakang). Perancangan ini digunakan untuk memahami bagaimana karakter yang dirancang sekaligus mengkomunikasikan bagaimana visual karakter secara menyeluruh kepada klien atau audiens.

GESTUR

Bancroft dari buku “The Character Designer: Learn from the pros” (2019), menjelaskan bahwa gestur merupakan gambaran karakter dengan kesan bergerak atau mengalir diiringi dengan pose yang mendeskripsikan karakter tersebut. Merancang sebuah gestur berbasis sama dengan merancang atau menggambar dalam hal lainnya, yaitu kembali pada intuisi. Dalam gestur terdapat sebuah tiga teori yang menjadi peran besar dalam merancang. Teori-teori tersebut adalah tilts, flow, and rhtym. Berikut penjelasannya:

1. Tilts: Proses dalam menggambar gestur dengan angle tertentu untuk menekankan ketertarikan karakter tersebut dalam suatu pose. Proses tilts atau kemiringan ini digunakan untuk menegaskan ritme pada sebuah pose. Bahasa lainnya adalah counter pose, dimana sebuah beban badan diletakan diatas kemiringan. Teori gestur ini akan membuat kedinamikan pose dan sebuah garis lengkung yang kontras.
2. Flow: Sebuah arahan garis lengkung konsep dari gestur karakter yang dibuat. Flow atau aliran dalam gestur terbuat dari garis lengkung yang bergerak dari bentuk convex (lengkung kedalam) ke bentuk converse (lengkung keluar).

3. Rhythym: Gambaran besar dari pose gestur. Sebuah perpaduan bentuk positif dan negatif untuk membuat sebuah gerakan dalam pose. Flow dapat menjadi elemen dalam rhythm, namun tidak dengan sebaliknya. Sebuah rhytyhm atau ritme membutuhkan garis lengkung dengan satu arah dan berlawanan, bentuk bulat, dan garis tegas untuk hasil yang baik.

DATA DAN ANALISIS

Perancangan ini menggunakan metode mix method (kualitatif: Wawancara dan Observasi(primer), kuantitatif: kuesioner (sekunder)).

DATA ANALISIS OBJEK

HASIL ANALISIS WAWANCARA PERSONIL BAND FLAVOUR FICTION

Wawancara dilakukan bersama dengan personil band Flavour Fiction melalui online meeting. Pelaksanaan wawancara ini diperuntukan sebagai landasan konsep animasi music video yang dituju.

Narasumber: Flavour Fiction

Tanggal Pelaksanaan: 14 Oktober 2022

Hasil dari wawancara dengan Flavour Fiction diantaranya adalah, penggunaan topik pencarian jati diri pada remaja berumur 12-18 tahun, penggunaan gaya visual psychedelic, target audiens yang tak membatasi gender atau kalangan, dan pencantuman easter egg berupa para personil dan mobil grandma yang terjebak.

HASIL ANALISIS OBSERVASI

PERSONIL

Dalam perancangan animasi music video "Dice", para personil menginginkan visualisasi dari tiap personil dalam bentuk karakter sebagai representasi dari band itu sendiri. Personil Flavour Fiction sendiri terdiri dari empat orang yang diantaranya adalah Endita Ilham, Fokus Rana Gumilang, Rizki

Fadhillah, dan Aldrian Rajab. Teori yang digunakan adalah teori three-dimensional character development, yang terdiri dari fisik, kepribadian, dan peran sosial.

Endita Ilham

Endita Ilham merupakan vokalis dan gitaris dari band Flavour Fiction. Selain menjadi pemain, Endita berkontribusi dalam menulis lagu, lirik, hingga aransemen dalam band tersebut. Dari observasi penulis saat ikut serta mengikuti penampilan Flavour Fiction disebuah acara, Endita terlihat dominan daripada tiga personil, seakan Endita adalah otak dari band tersebut.

Fokus Rana Gumilang

Fokus merupakan gitaris sekaligus pemain midi dalam band. Fokus berkontribusi sebagai pearansemen dan partner ilham dalam menulis instrumen pada lagu Flavour Fiction. Selain sebagai pemain, Fokus menjadi mata bagi band, dimana dirinya menentukan berbagai konten dan visual yang bersangkutan dengan image Flavour Fiction sendiri.

Rizky Fadhillah

Rizky Fadhillah merupakan bassis sekaligus baking vokal pada band Flavour Fiction. Rizky menjadi pengembang aransemen pada penulisan lagu. Rizky Fadhillah atau yang sering disebut Fadil merupakan sumber tawa para personil maupun kru dalam band.

Aldrian Rajab

Aldrian merupakan personil pemain drum pada band Flavour Fiction. Selain pemain, Aldrian juga menjadi ahli operator suara mau itu diatas panggung atau dalam penulisan lagu. Dalam penampilan band sendiri, Aldrian menjadi penentu mulainya lagu hingga pengatur alur lagu.

Karakter Tambahan

Dalam pembuatan outline cerita oleh rekan kelompok penulis yang diambil dari lirik lagu Dice, terdapat satu karakter tambahan sebagai bentuk analogi dari

perkembangan karakter utama. Karakter tambahan ini berupa seekor ulat yang berkembang menjadi kepompong dan kupu-kupu.

Proses perkembangan ulat menuju kupu-kupu disebut dengan metamorfosis. Tahapan dari perkembangan tersebut adalah ulat, kepompong, dan kupu-kupu. Dari gambar diatas terobservasi karakteristik dari tiap tahapan, dimana;

1. Ulat, berbentuk dasar bulat, simetris, berbadan panjang, dengan kaki yang hampir tidak terlihat.
2. Kepompong, berbentuk dasar persegi, simetris, berbadan buntal, tidak memiliki kaki.
3. Kupu-kupu, berbentuk dasar segitiga, simetris, berbadan ramping, memiliki kaki yang terlihat.

HASIL ANALISIS KUESIONER

Kuesioner disebarkan kepada remaja yang spesifik berumur 12-18 tahun. Kuesioner dilakukan bersamaan dengan kelompok sehingga menghasilkan 4 bagian yang terdiri dari data diri dan pengetahuan topik, media music video dan animasi, relevansi dan karakter, dan storyboard dan penyajian visual. Dengan jobdesc penulis sebagai desainer karakter, maka data hasil yang diambil hanya dari bagian relevansi dan karakter.

Dari hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa remaja dengan umur 12-18 tahun yang pernah atau sedang mengalami krisis identitas dan pencarian jati diri memilih sebuah rancangan karakter dengan kepribadian yang kuat dan dapat merangkum relevansi dalam permasalahan yang dialami. Karakter yang dirancang pun lebih kearah dengan bentuk dasar bulat dan tinggi karakter yang setara dengan 5 tinggi kepala karakter. Dengan adanya berbagai hiburan animasi dalam media, acara dengan judul Adventure Time menjadi kesukaan remaja berumur 12-18 tahun saat ini.

ANALISIS KARYA SEJENIS

Peneliti melakukan analisis karya sejenis sebagai referensi dalam pembuatan desain karakter. Pemilihan karya dilakukan dengan cara menyesuaikan media, fungsi dan peran sosial karakter yang ada di animasi tersebut. Karakter animasi yang penulis analisis adalah Clancey Gilroy (Midnight Gospel) yang diambil proporsi dan warna, 2-D (Gorillaz) yang diambil kepribadian, ekspresi dan gestur, dan terakhir Dropout Bear (Kanye West) yang diambil bentuk dasar dan ornamen. Penulis menganalisis karakter dengan teori Tony White dari buku "How to" dan Randy dkk dari buku "The character designer: Learn from the pros"

KONSEP

KONSEP PESAN

Perancangan tugas akhir ini dilakukan secara kelompok yang berjumlah 4 orang. Penulis disini memiliki jobdesc sebagai desainer karakter. Tugas Akhir ini sendiri bertujuan untuk memberikan visual tentang pencarian jati diri pada remaja yang tidak asing untuk dialami. Sebagaimana 8 tahapan sosial milik erikson, remaja atau adolscene yang bersekitar pada umur 12-18 tahun memiliki masalah sosial utama, yaitu identitas dan peran sosial. Oleh karena itu penulis merancang karakter yang dapat mewakili para remaja dan menghadapi masalah pencarian jati diri tersebut.

KONSEP KREATIF

PEMBABAKAN

Animasi ini dibagi menjadi 3 babak. Dari outline cerita diatas, dapat dijabarkan bahwa terdapat 6 karakter seperti berikut;

1. 1 karakter utama bernama Zen
2. 4 karakter personil band: Endita Ilham, Fokus Rana Gumilang, Rizky Fadhillah, dan Aldrian Rajab

3. 1 karakter tambahan yaitu ulat yang berevolusi menjadi kupu-kupu.

PENGEMBANGAN THREE-DIMENSIONAL CHARACTER DEVELOPMENT DAN LATAR BELAKANG KARAKTER

Dalam pengembangan ini terdapat tiga dimensi yang terdiri dari physiological (fisik), sociological (sikap dan peran), dan psychological (kepribadian). Keterangan tiap karakter yang dirancang dapat ditinjau dalam tabel berikut;

Tabel 4.2 *Three Dimensional Character Dev*

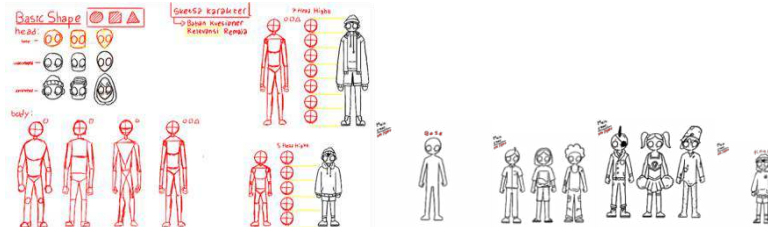
	Physiological	Sociological	Psychological
Zen	Zen pada tahap awal memiliki sebuah bentuk fisik yang basik dan polos, seiring berjalannya lagu dan animasi, zen berkembang dengan berbagai fisik hingga menetap pada bentuk fisik berkulit biru dan berambut ikal.	Zen memiliki interaksi sosial yang canggung dikarenakan dirinya yang sedang kebingungan akan dirinya sendiri. Introvert Zen mengambil peran karakter utama.	Zen memiliki karakteristik yang murung namun berkembang seiring dengan lagu, menjadi seorang yang lebih percaya diri dan periang.
Endita	Endita memiliki fisik tinggi melebihi umumnya, dan sebuah <u>paras</u> yang menarik.	Endita cenderung lebih dingin dalam berinteraksi dengan orang lain namun gampang berbaur. Introvert	Endita memiliki karakteristik yang kadang sulit ditebak, namun ramah sekaligus

		Endita mengambil peran vokalis dan gitars band.	
Fokus	Fokus memiliki fisik rata-rata dengan rambut panjang dan tubuh ramping.	Dalam hal sosial, fokus memiliki sifat karismatik baik pada orang lama ataupun orang baru. Extrovert Fokus mengambil peran gitaris band.	Fokus memiliki karakteristik yang ramah dan idealis.
Fadhil	Fadhil memiliki fisik rata-rata sedikit berisi dan rambut gondrong dan berjanggut.	Fadhil memiliki energi sosial lebih banyak daripada yang lain dan humoris. Extrovert Fadhil mengambil peran bassis band.	Fadhil berkarakteristik ramah, humoris, jenaka, seolah segala sesuatu dapat dijadikan hal yang seru dan santai.
Aldrian	Aldrian memiliki fisik sedikit kekar dan tinggi, rambut aldrian memiliki tekstur bagaikan duri.	Aldrian bersosialisasi secukupnya dan dapat diandalkan saat dibutuhkan. Introvert Aldrian mengambil peran drummer band.	Aldrian memiliki karakteristik pendiam dan ramah, namun dapat menjadi bersemangat dalam <u>keadaan tertentu</u> .
Ulat/ Kupu- kupu	Ulat – kepompong – kupu-kupu memiliki fisik sebagaimana hewan tersebut pada umumnya dengan warna dasar hijau, kuning, pink.	Ulat/kepompong/kupu-kupu memiliki sosial yang netral. Ulat mengambil peran karakter kunci/ <i>key character</i>	Ulat/kepompong/kupu-kupu memiliki sifat yang netral dan mengikuti alur.

Sumber: Data Pribadi

KONSEP VISUAL

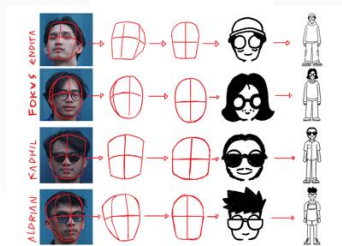
ZEN (KARAKTER UTAMA)



Gambar 4.1 Sketsa Zen
Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

Zen merupakan karakter utama yang mewakili seorang remaja disaat mereka kebingungan mencari jati diri. Zen memiliki proses perkembangan yang dapat dilihat dari bentuk visual dan busana yang dipakai. Proses ini menandakan bagaimana dirinya menentukan jati dirinya sendiri. Zen memiliki tinggi 5 kepala, berbentuk dasar bulat, dan tubuh ectomorph. Karakter Zen merupakan karakter fiksi yang diperuntukan dalam mewakili remaja yang sedang kebingungan mencari jati dirinya. Zen beranjak dari seorang yang tak memiliki jati diri dan berkembang menjadi orang yang berteduh pada sikap, sifat, dan kepribadian yang ia nyaman.

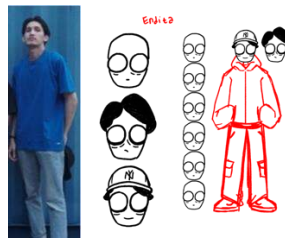
Pengembangan Bentuk Karakter Personil



Gambar 4.1 Pengembangan Bentuk
Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

Keempat personil memiliki ciri khas masing-masing, bentuk kepala merupakan salah satunya. Untuk mengembangkan karakter yang dirancang, penulis mengambil bentuk dasar karakter dari bentuk kepala tiap personil yang disederhanakan. Dapat disimpulkan bentuk dasar tiap personil dapat dijabarkan mejadi Endita (kotak), Fokus (bulat), Fadhil (kotak), dan Aldrian (kotak).

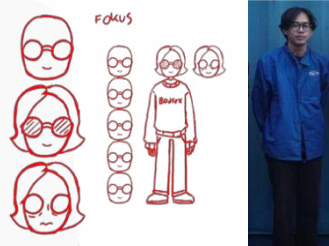
Endita Ilham (Vokalis, Gitaris)



Gambar 4.2 Sketsa Endita
Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

Endita merupakan personil sekaligus pembentuk band Flavour Fiction. Endita memainkan gitar dan bernyanyi pada band. Endita memiliki tubuh yang tinggi, sehingga karakter yang dibuat memiliki tinggi 6 kepala, ectomorph, dan berbentuk dasar persegi. Kepribadian yang dirancang pada Endita adalah karismatik sesuai dengan kenyataannya.

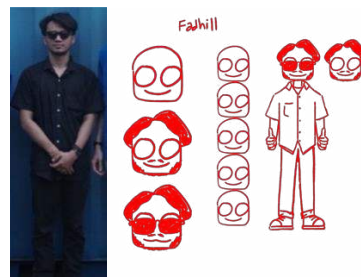
Fokus Rana Gumilang (Gitaris, Midi)



Gambar 4.3 Sketsa Fokus
Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

Fokus merupakan partner pendiri Flavour Fiction sekaligus pemain gitar dan midi pada band. Fokus memiliki ciri khas style yang nyentrik. Fokus memiliki ciri dengan tinggi 5 kepala, ectomorph, dan berbentuk dasar bulat. Kepribadian yang dimiliki oleh fokus adalah dingin dan fokus disaat manggung.

Muhammad Rizky Fadhilah (Bassis)



Gambar 4.4 Sketsa Fadhil
Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

Fadhil merupakan pemain bass handal pada band. Kepribadiannya yang humoris sering menjadi pencair suasana tiap saat band berkumpul. Fadhil memiliki ciri dengan tinggi 5 kepala, ectomorphs, dan berbentuk dasar kotak.

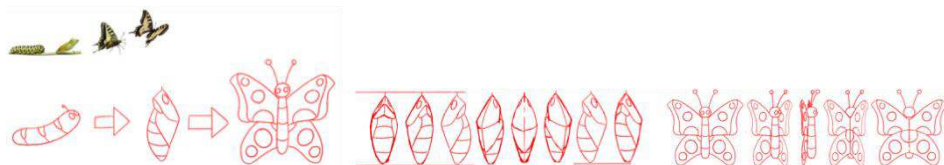
Aldrian Rajab (Drummer)



Gambar 4.5 Sketsa Aldrian
Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

Aldrian merupakan drummer handal pada band. Fisik kuat yang dimiliki Aldrian menjadikan dirinya otot pada band. Aldrian memiliki cirik dengan tinggi 5,5 kepala, mesomorph, dan berbentuk dasar persegi. Kepribadian Aldrian adalah sifat tekun dan all out dalam melakukan sesuatu. Aldrian juga memiliki keterampilan yang serba bisa.

Ulat/Kupu-kupu



Gambar 4.6 Sketsa Ulat/Kupu-kupu
Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

Karakter Ulat/Kupu-kupu ini adalah karakter tambahan yang dibuat sebagai key character pada cerita yang di terjemahkan dari lirik lagu Dice. Karakter ini menjadi kunci visual, penanda, dan analogi perkembangan jati diri Zen sang karakter utama. Ciri dari karakter ini memiliki tiga tahapan (ulat, kepompong, dan kupu-kupu) dimana ulat bertinggi 1 kepala dan berdasar bulat, kepompong betinggi 1,5 kepala dan berdasar segitiga, sedangkan kupu-kupu betinggi 2 kepala dan berdasar bulat.

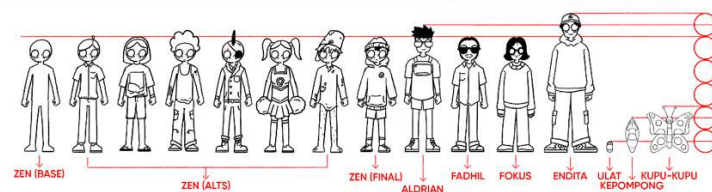
Konsep Media

Media yang digunakan penulis secara mandiri merupakan sebuah konsep character sheets, dimulai dari 3 dimensional development (latar belakang), anatomi, ekspresi, warna, hingga ke model sheets. Untuk media yang dihasilkan dengan kelompok merupakan artbook karya, dan animasi dalam bentuk music video untuk lagu berjudul "Dice: milik band Flavour Fiction yang berkisaran waktu selama 3 menit.

HASIL PERANCANGAN

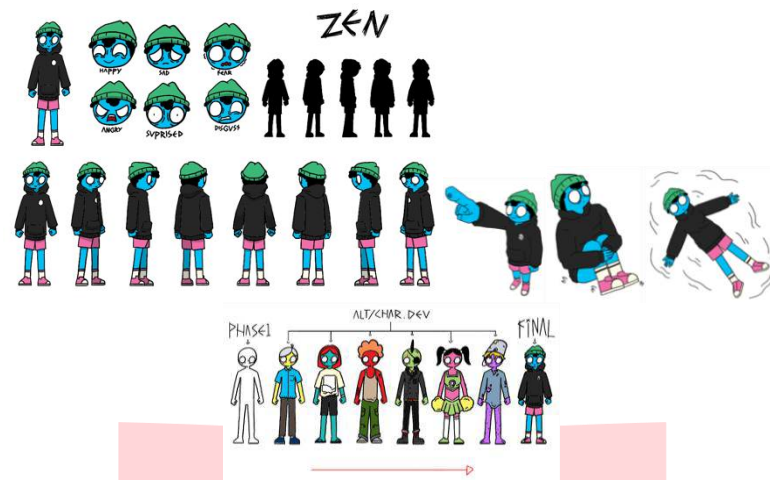
PERBANDINGAN TINGGI

ZEN (KARAKTER UTAMA)



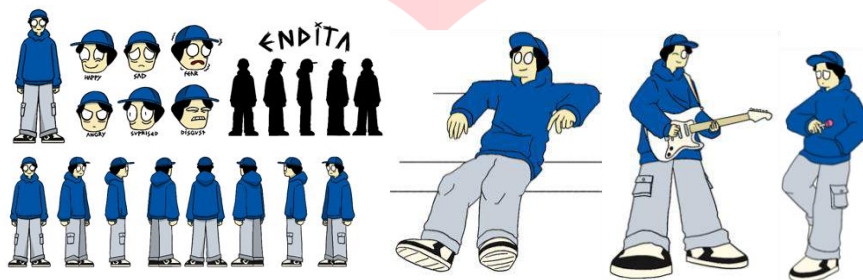
Gambar 4.7 Perbandingan Tinggi

Sumber: Ibnu Zakiyy 2023



Gambar 4.8 Zen

Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

ENDITA ILHAM (VOKALIS, GITARIS)

Gambar 4.9 Endita Ilham

Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

FOKUS RANA GUMILANG (GITARIS, MIDI)

Gambar 4.10 Fokus Rana Gumilang

Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

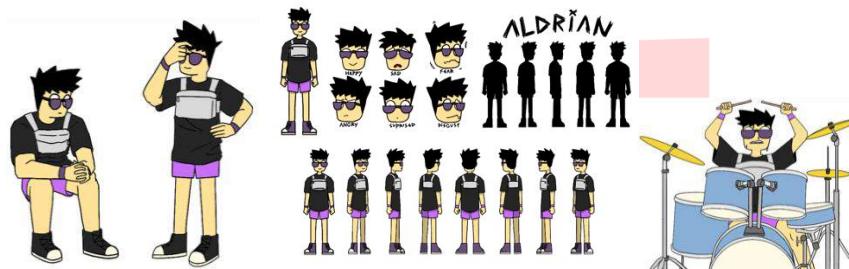
MUHAMMAD RIZKY FADHILAH (BASSIS)



Gambar 4.11 Rizky Fadhilah

Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

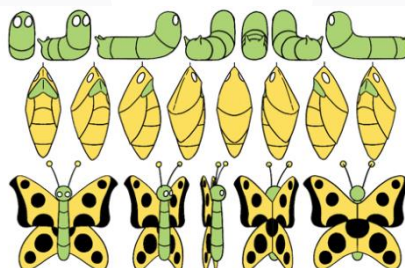
ALDRIAN RAJAB (DRUMMER)



Gambar 4.12 Aldrian Rajab

Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

ULAT/KUPU-KUPU



Gambar 4.13 Ulat/Kupu-kupu

Sumber: Ibnu Zakiyy 2023

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam perancangan karakter ini dapat disimpulkan bahwa tiap personil dalam band Flavour Fiction memiliki visual karakter masing-masing. Dimulai dari Endita (gitaris dan vocal), Fokus (gitaris), Fadhil (bassis), dan Aldrian (drummer) memiliki fisik dan gaya berpakaian masing-masing yang penulis gunakan sebagai

acuan dan dikembangkan dengan style sendiri yang dibumbui gaya visual psychedelic.

Perancangan karakter animasi dengan gaya visual animasi psychedelic ini diperuntukan pada remaja, dimana visual karakter yang diambil lebih condong pada visual eksploratif surealis yang masi dapat dicerna dan kombinasi warna yang kuat pada gaya visual psychedelic.

Saran

Saran yang dapat penulis berikan dalam perancangan karakter ini adalah penggunaan karakter personil yang sama dalam music video animasi pada lagu lain milik Flavour Fiction, contohnya "Everything Undesireable" dan atau lagu lain yang akan datang. Dengan terealisasikannya karya besar dari karakter hingga animasi, penulis menyarankan untuk penggunaan bahan visual dari animasi ini untuk dijadikan merch dan atau key visual pada flavour fiction. Penulis juga ingin menyarankan tentang gaya visual lain yang dapat digunakan dalam karya music video lain pada Flavour Fiction, seperti minimalis, pastel, grunge dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ahyar, H., & Juliana Sukmana, D. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif.

Andersen, Neil. (2007). Music Madness: Questioning Music and Music Videos. Capstone. Mankato, Minnesota.

Anderson, K., Bancroft, T., Michael, B., Bishop, R., Chamba, Cordova, R., Loish, LoopyDave, Rodgon, Tulp, W., & Sandoval, G. (2019). The character designer : Learn from the pros. 21D.

Ann Wright, J. (2005). Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch. Focal Press. www.focalpress.com .

Baumeister, Roy. 1986. Identity: Cultural Change and the Struggle for Self. Oxford. Rockingham. Braam, Hailey van. 2021. Color Psychology.

ColorPsychology.org.

Cherry, K. 2022. Identity vs. Role Confusion in Psychosocial Development. Verywellmind.

Crossley, K. (2014). Character Design from the Ground Up. Ilex.

DR.Richard Raco, J. (2013). Metode Penelitian Kualitatif. Grasindo.

Leech, J. (2017). Fearless. The Making Of Post-Rock (Vol. 1). Jawbone Press.

Malhotra, Gouri, Jonjua, Mehak, & Rajesh, R. (2018). Animated Cartoons uses and relevance for youth. RESEARCH REVIEW International Journal.

www.rrjournals.com/UGCListedJournal].

Marcovitz, Hal. (2012). The History of Music Videos. Farmington Hills. Lucent Books.

Masters, Robert E L. Houston, Jean. 1968. Psychedelic Art. Grove Press. New York.

Mulyawan, I W. (2015). Three Dimensional Aspects of the Major Character in Oscar Wilde's Vera. Udayana University.

Priyono. (2008). METODE PENELITIAN KUANTITATIF. Zifatama.

Qeis, Muhammad & Azizi, M. (2017). Eksplorasi Visual Psychedelic Experience melalui Ilustrasi Berbasis Seni Psychedelic. Jurnal Desain. 4. 275. 10.30998/jurnaldesain.v4i03.1608.

Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. Jurnal DKV adiwarna, 1(2), 12.

Sloan, R. (2015). Virtual Character Design. Boca Raton: Taylor & Francis Group.

Starej, Filip. (2017). HISTORY OF MUSIC VIDEOS IN THE MEDIA. University of Zagreb. Zagreb.

Sugiyono. (2013). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D. Alfabeta.

Syahfitri, Y. (2011). Teknik film animasi dalam dunia komputer. Jurnal Saintikom, 10(3), 213-217.

Sherin, A. (2012). Design elements, Color fundamentals: A graphic style manual for understanding how color affects design. Rockport Publishers.

White, T. (2013). How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation. Routledge.

Kutipan dari Dosen Pembimbing:

Maulana, MD. Rahmansyah, A. Lionardi, A. 2022. PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D "NARA" MENGENAI DAMPAK FENOMENA PEMBELAJARAN DARING PADA MAHASISWA. Telkom University.

Rahendra, SYY. Hendiawan, T. Lionardi, A. 2021. Desain Karakter Animasi 2d Sebagai Upaya Meningkatkan Perbelanjaan Umkm Kuliner Selama Masa Pandemi. Telkom University.

Abdullah, H. Ramdhan, Z. Sumarlin, R. 2021. Perancangan Desain Karakter Untuk Animasi Kena And The Spirit Of West Java. Telkom University.

Internet

Hardy, Jonathan. (2000). Research in Media Promotion. Mahwah, NJ. Erlbaum Associates. Hive Studio. (2017). THE USE OF ANIMATION. <https://hivestudio.net/the-uses-of-animation/>, diakses 21 Oktober 2022.

Nerissa Arviana, G. (2022). Mengenal Animasi: Pengertian, Jenis, Fungsi, hingga Manfaatnya untuk Bisnis. <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/#.Y2NmV3ZBy01>, diakses 21 Oktober 2022.

Rinaldi. (2020). Musik Video dan Perjalanan Panjangnya. <https://www.gilanada.com/musik-video-dan-perjalanan-panjangnya/>, diakses 21 Oktober 2022.